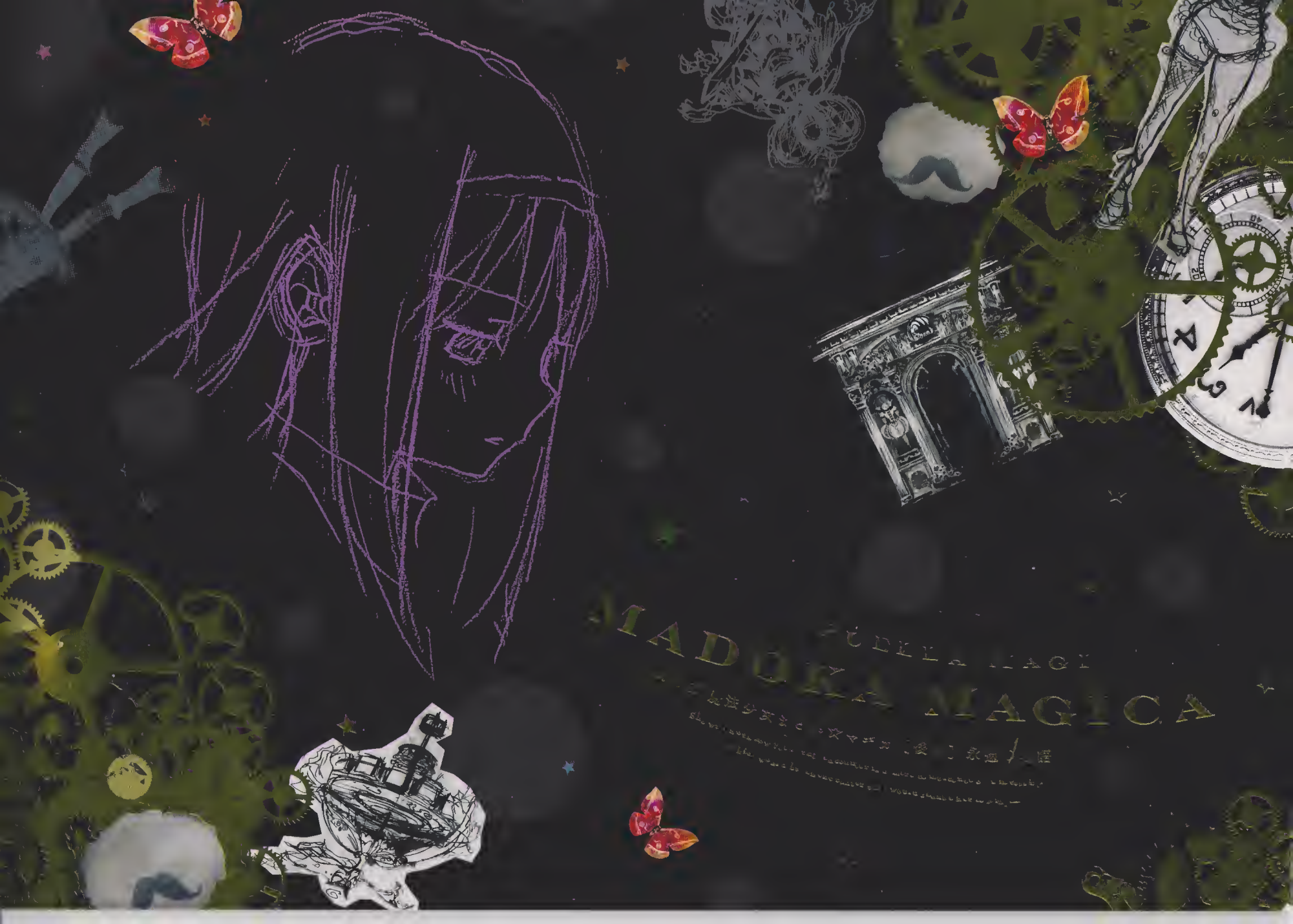

MADOKA MAGICA

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ

[後編] 永遠の物語

She will not know yet if this encounter is a mere coincidence or a necessity.
Which would be, an encounter that would change her destiny ——

©Magica Quartet Aniplex・Madoka Movie Project

魔法少女はさ、
夢と希望を叶えるんだから。

STORY

鹿目まどかは、ささやかで平和な毎日をおくっていた中学二年生の女の子。ある日、まどかと親友の美樹さやかは、不思議な小動物キュゥべえと魔法少女の巴マミに導かれ、魔法少女と魔女の存在を知ってしまう。この日から、まどかの日常は少しずつ変わっていった。

どんな願い事でもひとつ叶えてくれる代わりに、自分と契約し魔法少女となって結界に隠れ住み人間に悪さを働く魔女と戦うこと――キュゥべえはまどかとさやかにそんな提案を持ちかける。突然の提案に戸惑うまどかだったが、さやかは想いを寄せる幼なじみの上条恭介の怪我を治すため、奇跡を求めてキュゥべえと魔法少女の契約を交わしてしまう。願いは叶えられ恭介の怪我は見事に快復。その奇跡と引き替えにキュゥべえとの約束通りさやかは魔法少女として、魔女との熾烈な戦いへと足を踏み入れてゆくのだった。

その頃、マミがいなくなった見滝原に隣町から新たな魔法少女、佐倉杏子が姿を現した。「自分さえ良ければ他人の命などどうでもいい」という利己的な杏子と、マミの亡き後を継いで魔女から街を守ろうと考えるさやかは、歩み寄ること無く真っ向から対立する。互いの命を奪うことすら躊躇しないふたりの諍いを止めるため、まどかが起こした行動は、その想いとは関係なく魔法少女の恐るべき真実を明らかにしてしまう。魔法少女の魂はその肉体からすでに抜き去られ、魔法少女の魔力の源である「ソウルジェム」に移されており、その体は既に死人となんら変わらないものである、と。その真実を知ったまどかは愕然とし、杏子はキュゥべえへの怒りを爆発させる。

しかしさやか・杏子と同じ魔法少女である暁美ほむらだけは、その真実を知った上でひとり冷静に強大な魔女「ワルプルギスの夜」の襲来に向けて着々と迎撃の準備を進めていた。

そして人間から遠い存在となってしまった事実に打ちのめされるさやか。そんなさやかに追い打ちをかけるように、まどかとさやかの親友である志筑仁美が、さやかの想い人である恭介へと好意を告白してしまう。仲睦まじそうに笑い合う仁美と恭介の姿を目にしたさやかは、その光景から逃げ出すかのように魔女との戦いへと没頭してゆく。戦いの中で魔力を消費し、魔女の落とす「グリーフシード」で浄化を行うことなくさやかの心の穢れを極限まで溜め込んださやかのソウルジェム。やがて穢れがソウルジェムから溢れ出したその瞬間、魔法少女は――。

INTERVIEW 1

映画という形にとらわれるよりも、ファンに向けてファンが楽しめるものにする

新房昭之［総監督］インタビュー

―総集編・後編は、テレビアニメでいえば第9話から始まります。この配分は、どのように考えられたのでしょうか。

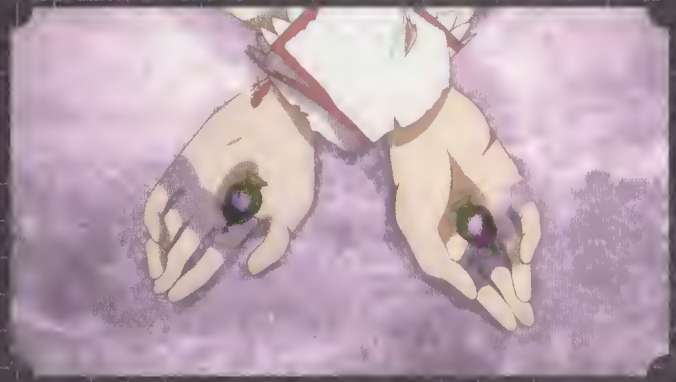
前編が第8話までで、後編が第9話からという構成には、わりとすぐにたどり着きました。単純に考えると6話ずつの前後編になるのですが、第6話で区切るのは違うし、次の第7話でもないし、だったら第8話しかないだろうと。その上で、後編は第10話でほむらが転入してくるシーンから始められたらベストだろうなと、最初のうちは考えていました。前編と後編で、どちらも同じシーンからスタートできると、いい仕掛けになるんじゃないかと思ったんです。そうするためには、後編は、第10話から始まってその後に第9話が来る形、要するに第9話と第10話を入れ替えて構成する必要があるのですが……これがどう練ってみても上手くいかなくて。第9話が先にあって、第9話での情報や展開を元にしないと、第10話が成立しないんです。だからと言って第9話までを前編に含めてしまうと、前後編のバランスが悪いし、9話分を前編2時間に圧縮するのはあまりにも厳しい。なので試行錯誤はあったのですが、結局は今の構成に落ち着きました。テレビで放映されたときの元々の構成はなにひとつ崩せない、ちょっと変えただけで全てがくるってしまう。そんな絶妙なバランスで組み上がっているんだと、改めて虚淵さんの脚本に驚かされました。前編で細かいシーンをいくつか前後させていますけど、それらは本筋にはあまり関係のない日常シーンですから、物語に関る部分は手を入れていない、と言うか手を入れることができませんでした。

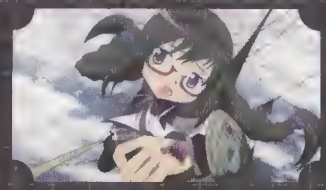
―前編と後編、それぞれのまとめ方に違いはありましたか？

時間をおよそ2時間にしなくてはならないので、まとまりとしては前編の方が課題だなと、考えていました。まずは、テレビアニメで編集をしていただいた松原（理恵）さんに、およそ2時間になるように前編の雛形をまとめてもらったんです。それを元に自分の方で、シーンを足したり引いたりしながら、最終的な形にかためていきました。一番悩んだところでは、第1話冒頭での夢のシーンをカットしました。あそこはテレビアニメではほれん味として必要なんですよ。劇場版としては必ずしもそうではないので。ただ、そうやって夢のシーンがなくなると、劇場版を観ている人にとってキュゥべえの初登場は、ぼろぼろに傷ついて助けを求めるシーンになりますよね。これによって、「キュゥべえを助けたい」というまどかの感情に、観る側も同調しやすくなるのでは、という考えもありました。この劇場版で初めて「まどか☆マギカ」を観た人には、この段階でキュゥべえを警戒することなく、素直にまどかの心情で観てもらってもいいんじゃないか、って。

―では後編をまとめる際に考えられたことは？

後編は、テレビでの展開をほぼそのまま活かしています。やはり重要なシーンが多いし、カットすると成立しなくなる





んです。ほかに、テレビ版の第10話と第12話のラストには主題歌の「コネクト」が入りますが、そこも切れませんでした。やはりあそこに「コネクト」が入らないとしっくりこない。いろいろ考えましたが、後編は元の形で流すのが一番いいと思いました。

総集編ではアフレコをやり直していますが、第10話にあたる部分だけは、テレビ放映時の音声をそのまま使っていると聞きました。

前編のインタビューでも言ったように、この総集編は「もう1～2回ループした世界」というイメージが自分にはあります。だから役者さんたちの演技がテレビとは違うことにも、「ループした別の世界だから」という意味付けがあるんです。まどかたちが同じ時間を繰り返したように、お芝居も同じ場面を繰り返していただくという点でも、そんな意味合いを持たせられるんじゃないかと。でも第10話だけは違っていて、あれは私にあった出来事で、新たなループとは関係がない。だから新たにアフレコをし直す意味もないんです。音響監督の鶴岡（陽太）さんも、自分とは違う理由なのですが、「録り直してもあのときの芝居は超えられないだろう」ということで、第10話はテレビのときの芝居がいいと考えていたようです。

―今回の総集編は劇場映画です。テレビアニメと比べて、つくり方や姿勢に違いはありましたか？

テレビで必要だったけれん味の要素は、映画ではなくてもいい、という考えはあったので、そういった判断からカットしたシーンはあります。でもそもそもの前提として、今回の総集編は最初から映画としてのつくりはめざしていないんです。前編の話になりますが、テレビアニメのようにオープニングを入れるのは、一般的な映画のつくりではないですよね。でも『まどか☆マギカ』ファンに喜んでもらうためには、あった方がいい。そうしてオープニングで始まって、前編の最後を「Magia」で締めくくるのも、『まどか☆マギカ』という作品上、この形が一番よいと思ったからです。後編で「コネクト」が途中で2回流れることも、映画として考えたら、カットしてしまうのが普通なんだと思います。だけど自分もそうだし、映画館に来る『まどか☆マギカ』ファンも、やっぱりあのタイミングで「コネクト」を聴きたいはず。映画という形にとらわれるよりも、ファンに向けてファンが楽しめるものにする。それが総集編をつくる中での根底にありました。この意識は、新作を制作するにあたっても、大事にしたいと思っています。●

新房昭之（しんぼう・あきゆき）

アニメーション監督、演出家。福島県出身。TVシリーズ『魔法少女まどか☆マギカ』では監督を務めた。他の監督としての代表作スタッフ、『化物語』、『荒川アンダー ザ ブリッジ』、『電波女と青春男』、『ばけばけ だっしゅ！』、『月詠 -MOON PHASE-』、『さよなら絶望先生』、『夜桜四重奏 ハナノウタ』など。

「アニメ脚本家」と名のることができるようになった記念碑的な作品として

虚淵 玄［脚本］インタビュー

（ニトロプラス）

―テレビシリーズ放送後、『魔法少女まどか☆マギカ』は様々な賞を受賞し、高い評価を集めました。虚淵さんはどんなお気持ちでしたか？

戸惑い……ですよね。絵がついて、声がついただけでもはしゃいでいたんですけど、多くの人に受けると思って作っていたわけではなかったんで（笑）。いやあ、こんなに評判になるのなら、もっと早くからグッズを販売しておけばよかった、と。

―グッズですか（笑）。

最初から『魔法少女まどか☆マギカ』は「実験作」のつもりでした。正直言うと、世の中の流行りからはズレたところにある作品だと思っていて。評価もフリークス的な位置づけの作品になるんじゃないのかなと考えていたんです。

―「世の中とズレてる」とは、どんなところにお感じになっていたんですか？

自分が手がけたものが、これまで売れていなかったからです。自分の好みも、一旦ブームが過ぎ去ったような作品が好きで、最先端の作品はあまり好きじゃない。それが常々感じているズレだったんです。たとえば、アニメーションなら80年代、90年代くらいの作品が好みです。昔ながらの定石どおりの設計をしている脚本を見ると、「うんうんなるほど面白い」となるんですよ。今のアニメーション作品は、ちょっとゆるい設計で、キャラクターを中心に描いている作品が多い。そういう作品が多い中に、ふらりと『まどか☆マギカ』が出てきて、新しい世代の方々に注目を集めたんじゃないかと思っています。

―受け入れられなかったら……という不安があったわけですね。

不安どころか、覚悟していましたよ。ただ、自分たちは楽しみながら作っているし、それはそれでいいよね、と。あがってくる各話の絵コンテの躍動感を見ると、スタッフのみなさんがきちんとこの仕事をやりがいのある仕事だと受け取ってもらえている手ごたえがあったんです。とてもうれしかったし、筆にも棒にもかからないものには決してならない、そういう確信がありました。だから、きっと一部の人は楽しんでくれるだろう、という自信といいますか、楽観はありました。ただ、まさかこんな騒ぎになるとは……（笑）。

―テレビシリーズの放送のいつぐらいから、大きな反響を感じましたか？

当時からTwitterをやっていたんですが、第3話くらいからフォロワー数がいきなり増えはじめて、これはふざけた発言ばかりをやっている場合じゃないなと思いましたよ。あんなにバズられて、拡散されるとは思ってもいなかった。

『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ[後編]永遠の物語』

―反響で印象的だったものは？
知人の9歳の娘さんが「まどか☆マギカ」のファンなんだそうです。放初は「ええ～っ、9歳も観るの？」驚いたんですが、女の子って早熟ですからね。きっと背伸び感覚で楽しんでいただけたんだと思います。小学生が観てくれただけでなく、ファンになってくれたのはうれしいです。

―今回、劇場版では「前編・後編」に続き、新作が制作されることになりました。新作の制作が決まったときのお気持ちを教えてください。
やはりテレビシリーズの最終回をゴールとして定めていて、「まどか☆マギカ」という作品を乗り切ることで精いっぱいだったんです。だから、本編のテレビシリーズ12話分で、自分としてはアイデアが出尽くしていたので、どう続けていけばいいのか皆目見当がつかなかったんです。アイデアさえあれば突破口が出来るとは思っていました。

―三作目の新作のお話をお聞かせください。どのように作っていったのでしょうか？
まず、方向性は新房昭之総監督、蒼樹うめ先生、岩上敦宏プロデューサーとのブレインストーミングの中で決めたんですよ。どういう話にするか。この話は最終的にどっち一向かっていくか。新房総監督のプロットをもとに、会議の中から決めていきました。その方向へ舵さえ切ることができれば、あとは航路の設定ですから、帆の張り方やオールの漕ぎ方は自分なりに頑張りました。

―テレビシリーズの『まどか☆マギカ』はどんな映像になるのかわからないところからのスタートでしたが、新作は映像面を計算して作っていくことになりますね。
そうですね。本編の映像で自分が予想外に感じた部分に、かなりインスパイアされています。自一にはなかった部分を膨らませようという発想です。

本編の中にある、自分発ではないアイデアを手掛かりにすることができました。

―この劇場版三部作のどんなところを楽しみにしていますか？
実は三本目の新作で物語は終わりません。ただ、その先の展開は、自分でも想像がつかなくて。ここから先はお客さんもいっしょにドキドキしながら見守ってくださるとうれしいです。

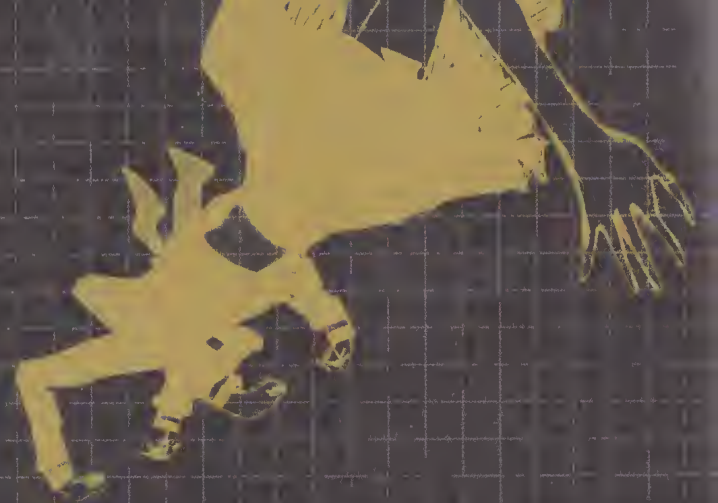
―虚淵さんにとって『まどか☆マギカ』は2008年から関わっている作品になります。虚淵さんにとって『まどか☆マギカ』とはどんな作品ですか？
一人前のプロのクリエイターとして作品の根幹を任された最初の仕事でした。自分にとっては名刺代わりになりましたし、芸術系の大学でいうならば卒業制作のような作品です。アニメーション作品は自分ひとりの力ではできません。スタッフ皆さんの力でできあがっていくものです。ただ、この作品に関われたおかげで、肩書きに「アニメ脚本家」と名のることができるようになったのではないかと思っています。自分にとっては記念碑的な作品ですし、自信につながった作品です。

虚淵 玄（うろぶち・げん）
シナリオライター、脚本家。東京都出身。ニトロプラス所属。TVシリーズ「魔法少女まどか☆マギカ」で新シリーズ構成と全話脚本を担当。代表作は「ブラスレイター」（シリーズ構成、ゲーム「Phantom PHANTOM OF INFERNO」（シナリオ）、小説「Fate/Zero」、「PSYCHO-PASS サイコパス」シリーズの原案、脚本など。

INTERVIEW 3

私には映画を観るみなさんと同じ、ファンとしての目線があると思います

蒼樹うめ［キャラクター原案］インタビュー



―蒼樹先生が『まどか☆マギカ』の企画を相談された一番最初は、2008年の『ひだまりスケッチ×365』のアフレコのときだったと聞きました。

ああ、そうでしたね。そう言われると随分と前のことに思えます。4年も経ったんですね……。でもしみじみというより、どうしても夢みたいな感じがしてしまいます。おかしな例えかもしれませんが、スパゲティを作ろうというときに、私は小麦粉をこねる手伝いを途中でちょっとしたくらいのもので、スタッフのみなさんがそれを美味しいカルボナーラにしてくださって、ある日私の前にパーンと出てきた、という感じなんですよね（笑）。なので、視聴者の方々に対して私が「美味しかったでしょ？」と言うのは何だか変で、「美味しかったです！」の側の意識が強いんですよね。『まどか☆マギカ』を、制作側の出来事として実感することがなかなかできないんです。

―いえいえ、「まどか☆マギカ」に蒼樹先生の絵は欠かせないものだとファンはみんな思っています。今回の劇場版の公開にあたっても、イメージビジュアルを描かれましたが、こちらについてうかがえますか。

全体的な参照れについて言えば、「シリアスめなイラストをお願いします」というオーダーがあったので、こういう感じかなとラフ2点を描いて、選んで頂きました。シリアスとは言っても、2人ほど笑っているキャラクターもいますけども（笑）、杏子は歯を見せるか悩みました。あとこの絵だと、まどかの表情が少し強めに出ていますね。

―まどかが真ん中にいて、その後ろにほかの4人の魔法少女たち、という構図ですね。

まどかたち5人全員がそろっていて、しかも魔法少女姿というのは、実はこれまで描く機会がなかったんですよ。テレビアニメが始まる前に描いたイラストは、魔法少女姿だけと杏子がいませんでしたし、テレビアニメの提供バックイラストはみんな制服姿でしたし。なので描けて良かったし、楽しかったですね。

―前編のインタビューで蒼樹先生は、「まどかたちのイラストを描くときは、アニメのイメージを大事にするようになった」とお話されていました。その観点として、具体的には各キャラのどんなところに気をつけているのか、教えていただけますでしょうか。

まずまどかで気をつけているのは、髪と毛のボリュームバランスでしょうか。ここが少し変わっただけで、すぐにまどじゃなくなっちゃうんですよ（笑）。あとは魔法少女になったときの腰のラインの流れがアニメは独特だったので、頭身バランスにも気をつけています。髪から腰のちょっと下までの黄色とピンクのゾーンがポイントなのかなと思います。

―では続いて、ほむらの場合はいかがでしょうか。

難しいキャラクターですね。前髪の量がポイントで、前髪がまり長くなるとほむらっぽくなくなるように思います。顔も難しくて、つり目でもたれ目でもほむらになってくれないので、四角い目になるよう意識しています。あとは感情を出さないようにというあたりも気をつけている点でしょうか。普段、私があまり描かないタイプのキャラクターなので特に気を遣っていますが、衣装は比較的描きやすいです。

―次はさやかについてお願いします。

あまり迷わずに描けるキャラクターなので、キャラクターデザインを見ながら描けば大きく失敗することはないかなって思います（笑）。さやかは、私が描いたキャラクター原案、アニメ

のデザインで、色が少ないんです。だからあとはボーダーとかにしすぎないようにする、というくらいでしょうか。「きやかは女の子、きやかは女の子」って、強く意識しながら描いています（笑）。

―では杏子はいかがでしょうか。

ほかの子たちはそれぞれの武器をモチーフにデザインしたのですが、杏子だけは槍をデザインの元にせず、「ほかのメンバーとかぶらないように」というテーマで一番最後に描いたんです。そのせいか、なんとなくわかりやすいと言いますか、迷わずに描ける感触はあります。一人だけつり目だということも、描きやすさに関係あるかもしれませんね。あと杏子は、最初の原案とアニメとで、髪型が違っているんですよ。今は完全にポニーテールになっていますけど、私が最初に描いたときは、髪が二段になったポニーテールなんです。下側の長い部分は結んでいなかったのですが、アニメではそこもすべてポニーテールになりました。

―最後に、マミについてもお願いします。

マミさんの胸はどんどん大きくなっていきましたね（笑）。私が最初に描いたころは、中学生という意識があったので、それほど強調してはいなかったのですが、アニメになると、すっかり胸が大きいキャラクターになっていきました。それに頭の白いぼんぼんが、アニメで大きくなった印象もあります。資料を確認しながら描いてはいますが、髪がドリルみたいでなければ、一応マミさんになってくれますから「決して、すごく難しいということはないですね。

―お話を聞いていると、蒼樹先生には制作チームの一員なのにファンのような目線もあって、そこがイラストにも大きく活かされているのではと思いました。

うまく活きていたといいなと思います。制作に関わった時間が短いこともあり、私は映画を観るみなさんと比較的近い目線かとは思います。だから総集編も、その後に続く新作も、とてもわくわくしているんですよ。みなさんが「新作ってどういう内容になるんだろう」って期待をしてくださっているように、私も読ませていただいた脚本を思い返して、「あのストーリーがどんな映像になるんだろう」って、わくわくしながら公開を待っています（笑）。

蒼樹うめ（あおきうめ）

漫画家、イラストレーター。兵庫県出身。TVシリーズ「魔法少女まどか☆マギカ」ではキャラクター原案、各話のエンドカードを担当。代表作の4コマ漫画「ひだまり入ゲッチュ！」はそのかわいらしい絵柄と作風が人気を呼び、2度のTVアニメ化を果たしている。他の漫画作品に「てつなぎ」など。

テレビ　　少女

劇場版にあたり、手を加えて
いないカットは1カットもありません

宮本幸裕［監督］インタビュー

―宮本さんはテレビシリーズからシリーズディレクターとして『魔法少女まどか☆マギカ』に関わっています。この作品の第一印象をお聞かせください。

最初は別の作品に関わっていたので、人ごとのように感じていたんです。オリジナル作品ですし、手本になるものが何もない作品でしたから、関わったら作業量が大変なことになるかも、と。ところがシリーズディレクター（現・監督）を依頼されて……とんでもないことになりました（笑）。

―あらためて「シリーズディレクター」とは、どんなお仕事なのでしょうか。

いわゆる演出です。それぞれの打ち合わせに出席して、各話の演出さんとともに作画や素材の作成を頼みしつつ、随時あがってくるカットをチェックしていく。それで「こういうふうにしてください」と具体的な指示を撮影さんにお願いするんです。

―テレビシリーズの『まどか』に参加が決まって、宮本さんが最初になさったことは？

最初の作業は、演出の打ち合わせでした。その時点では、蒼樹うめ先生のキャラクター原案、劇団イヌカレーさんの設定や素材しかなくて。また、魔法少女たちが使う武器も決まっていなかったんです。

―新房総監督からは『まどか☆マギカ』の方向性についてどんな指示がありましたか。

「未来感」や「ガラス張りでたくさん光を取り込むような映像」とか、いろいろとお話がありました。本編に登場するガラス張りの学校の教室は総監督から指示をうけました。

―宮本さんは設定やストーリー面のつじつまを整理していたそうですね。

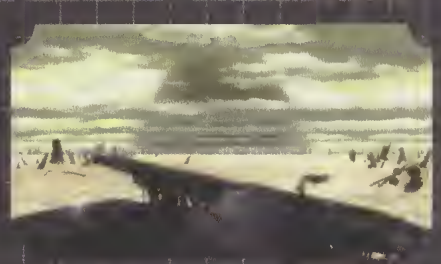
虚淵（玄）さんから、魔法少女の細かい設定を伺いました。たとえば「魔法少女は空を飛べない」とか、「変身しないと、魔法のチカラは制限されている」とか、「呪文をいわずに無言で魔法を発動する」とか。自由に作画をしてもらうために最低限のお約束を決めさせていただいたんです。

―テレビシリーズの現場はいかがでしたか？

スケジュールがない中でみなさんががんばってくださいました。劇団イヌカレーさんとの仕事がすごく楽しかったです。セルやタイムシートなどのデータを渡すと、不思議な処理を加えて、返してくださる。毎回、変わったものがでてくるんです。魔法少女のアクションシーンも、劇団イヌカレーさんが絵コンテを切ってくださって、アクションディレクターの阿部（望）さんと神谷（智大）さんが、アニメーターさんからあがってきたレイアウトに手を入れて、細部まで作り込んでいただきました。２人ともミリタリーや武器が大好きで、ほむらが使う武器の種類などをお任せできたので、それぞれのこだわりが発揮できたと思います。

―劇場版の制作が決定したとき、宮本さんはどんなお気持ちでしたか。

テレビシリーズの『まどか☆マギカ』に、劇場版として手を入れていくとなると、作業的にキリがなくなるんじゃないか



と思っていたんです。たとえば背景を差し替えると、色指定をし直さなくちゃいけないし、再撮影になる。すると、キャラクターの作画も直したいところが出てきて、レイアウトも作り直すことになる……。ほぼ全修正になってしまうんですね。もしそうなったら大変かなあ、と。

―結果として、劇場版の『まどか☆マギカ』は、テレビシリーズからかなり新しくなった印象があります。
そうですね。実質的には劇場版にあわせて全カットを作り直しています。手を入れていないカットは1カットもない状態になりました。

―宮本さんは劇場版で監督という役職になっています。仕事上で何か変化がありますか。
作業的にはテレビシリーズのシリーズディレクターとほぼ変わりません。劇場版で替えたところは、前後のつなぎを調整したり、アフレコ時のセリフにあわせて口パクを変更したくらいです。ただし、せっかく本編に手を入れるのであるならば、前よりは完成度をあげたいと思っていました。

―新作のカットとしては、魔法少女たちの変身シーンが一新されています。
新房総監督が、変身シーンは現場に任せるとおっしゃってくれたんです。アニメーターさんへお願いして新しい変身を描いていただきました。ほかにも、美術設定もまどかの家のリビングや学校の屋上など、新しく起こしたところがいくつかありますし、さやかと杏子が会話をする高速道路の鉄橋や、学校の教室は3DCGでおこしてもらっています。

―劇場版として［前編］［後編］にまとめてみて、あらためて作品の印象はいかがですか。
［前編］は思ったよりもボリューム感があるなと思いました。前半は新房総監督の絵コンテの指示で、まどかの視点で物語を見せようとしているんです。ハッタリや説明カットを省いたことで、まるで事件が起きそうもないような不安感が強調されて、よりゆっくりした感じが出ているんじゃないかと思います。劇場版は、テレビシリーズとは見え方が変わっていくところが面白いです。

―［後編］はどんな映像になるでしょうか。
尺や演出をくわえた分、テレビシリーズの後半よりもたっぷりした印象があるかもしれません。BGMも梶浦さんがたくさん書いてくださいました。

―第三作目となる、新作の劇場版もありますね。
このまま新作劇場版を続行して作っていくことになるとおもいます。『まどか☆マギカ』との仕事はまだまだ続くことになりそうです。◎

宮本幸裕（みやもと・ゆきひろ）
アニメーション演出、作画監督、レイアウト所属。『魔法少女まどか☆マギカ』ではシリーズディレクターを担当。劇場版では監督となる。代表作『まりあほりっく』（シリーズディレクター）、『電波女と青春男』（シリーズディレクター）、『荒川アンダー ザ ブリッジ』（シリーズディレクター）など。

WITCHES〔魔女図鑑〕

1 [illegible]

魔女の手下。その役割は造園。おヒゲは魔女にセットしてもらう。

2 [illegible]

3 [illegible]

薔薇園の魔女の手[illegible]の役割は警戒。人間を見つけ[illegible]ルのような警戒音を鳴らし[illegible]い頭突きを食らわせる。[illegible]は25。小さなタイプは侵入者を[illegible]む薔薇の蔦に変身可能。

[illegible]

薔薇園の魔女。性質は不信。なによりも薔薇が大事。その力の全ては美しい薔薇のために。結界に迷い込んだ人間の生命力を奪い薔薇に分け与えているが、人間に結界内を踏み荒らされることは大嫌い。

8 [illegible]

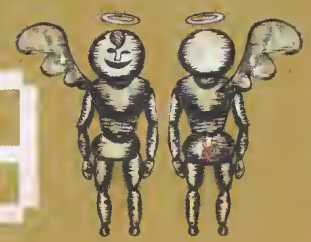
ハコの魔女。その性質は憧憬。筋金入りのひきこもり魔女。憧れは全てガラスの中に閉じ込める。閉じ込められた者はその心までも簡単に見透かされてしまうが考えるより先に殴れば問題ない。

[illegible]

暗闇の魔女（未登場）。その性質は妄想。闇が深ければ深いほどその力は増す。完全な暗闇の中においては[illegible]ば無敵だが灯りの多い現代ではそれほど恐れる魔女ではない。

6 [illegible]

お菓子の魔女。その性質は執着。欲しいものは全部。絶対に諦めない。お菓子を無限に生み出せるが大好物のチーズだけは自分で作ることができない。チーズさえ持っていれば簡単に隙をつくことが出来ただろう。



[illegible] + [illegible]

ハコの魔女の手下。その役割は運搬。この手下がさわった物体はとても[illegible]びやすくなってしま[illegible]

5 [illegible]

暗闇の魔女の手下。その役割は夢。あらゆるものに姿を変化させ漆黒の闇の中に魔女の望みを描き出す。暗闇の中では強大な力を誇るが、街灯や月明かり程度のわずかな光があればその力を半減できる。

7 [illegible]

お菓子の魔女の手下。その役割はチーズを探すこと。しかし過度な期待は禁物。

10 [illegible]

落書きの魔女（未登場）。その性質は無知。かくれんぼが大好き。けれど彼女の手下達はあまり賢くないため誰も彼女のことを探してくれない。

11

13

銀の魔女の手下。その役割は主張。体についたパイプから近所迷惑な爆音を撒き散らし気まぐれな砂嵐のように移動する。嫌いなものは磁石。

犬の魔女の手下。その役割はインテリア。全く意思を持たずにただ回転しているだけのマイキン。誰からも愛されなかった犬の魔女は意思を持つ手下を創造することが出来なかった。

17

人魚の魔女の手下。その役割は演奏。魔女のために音楽を奏で続ける虚ろな楽団。その音を長く聞き続けた者は魂を抜き取られてしまう。この楽団は魔女のためだけに存在し、魔女には楽団が全て。

19

銀の魔女。その性質は自由。高速で移動する結界の中に潜んでいるが魔女自身は非常に愚鈍。残念ながら科学的な力は一切使えない。かつては全身目も眩むほどの銀色であったが、海岸線の夕日を眺めているうちにずいぶんと錆びついた。

12

?

大の魔女。(未登場)その性質は渇望。誰からも誰よりも愛されたくてしょうがない犬の姿をした魔女。その結界内に入った人間はこの魔女に関心を抱かざるを得ない。この魔女を倒したくば偽りの愛を与えよ。

16

18

人魚の魔女。(1回目)その性質は多幸感。日の感動を夢見ながらコンサートホールごと移動する魔女。回る運命は思い出だけを乗せてもう未来へは転がらない。もう何も届かない。もう何も知ることなどない。今はただ手下達の演奏を邪魔する存在を許さない。人魚の魔女。(2回目)その性質は恋慕。ギターが鳴り響くコンサートホールの中で在りし日の感動を夢見続ける魔女。繰り返す時間の中で僅かな違いこそあれど、運命の車輪は冷徹に回る。

14

影の魔女の性質は独善。全ての生命のために祈り続ける魔女。祈りの姿勢を崩さぬまま、その影の中へとあらゆる命を平等に引きずり込む。この魔女を倒したくば、黒色の苦痛を知らなくてはならない。

影の魔女の手下。その役割は妄信。影の魔女によって平等に救われてしまった命達の集合体。彼らは同胞を求めている。

15

20

人魚の魔女の手下。その役割はマスタダンサー。魔女の後ろで無邪気に踊り続けるだけの存在。

21

芸術家の魔女。その性質は虚栄。自らを選ばれし存在であると疑わぬ魔女。試しに自分の作品を見せなくて仕方が無く人間にも積極的に干渉してくるが、その結界内はどこかで見たようなものばかり。この魔女を倒したくば著名な批評家を連れてくればよい。

22

芸術家の魔女の手下。その役割は作品。魔女によって命を奪われた人間はその体の一部分を盗まれ、この中に組み込まれてしまう。

23

委員長の魔女。その性質は傍観。蜘蛛のような糸を吐き結界内の空に自分だけの学園を作って学生達と変わらぬ日常生活を繰り返している。下校チャイムを鳴らせばこの魔女はどこかの住処へと帰ってゆくだろう。

24

委員長の魔女の手下。その役割はクラスメイト。足に履いたスケート靴で糸の上を優雅に滑走するが、それは魔女が[illegible]してるだけであり意思を持たない。

26

鳥かごの魔女。その性質は憤怒。カゴの中で足を踏み鳴らし叶わぬもの達に憤り続ける。この魔女はアルコールに目がなく、手下達もまた非常に燃え易い。

27

鳥かごの魔女の手下。その役割は軽薄無思慮。群がる鳥は馬鹿な男達。何の役にも立たないくせに彼女の気を引こうと足元へ言い寄ってくる。魔女にとっては嫌悪する対象でしかない。

25

救済の魔女。その性質は慈悲。この星の全ての生命を強制的に吸い上げ彼女の作った新しい天国（結界）へと導いていく。この魔女を倒したくば世界中の不幸を取り除く以外に方法は無い。もし世界中から悲しみがなくなれば魔女はここが天国であると錯覚するだろう。

？？？？

28

舞台装置の魔女の手下。その役割は[illegible]強大な魔力に引かれ集まった無数の魂。ワルプルギスの夜自身が元々一人の誰かであったのか、或いは多くの魂が集合することにより生まれた幻であるのか、今となっては分からない。

29

？？？？？

舞台装置の魔女（通称・ワルプルギスの夜 / 本名不明）その性質は無力。回り続ける愚者の象徴。歴史の中で語り継がれる謎の魔女。通称・ワルプルギスの夜。この世の全てを戯曲へ変えてしまうまで無軌道に世界中を回り続ける。普段逆さ位置にある人形が上部へ来た時、暴風の如き速度で飛行し瞬く間に地表の文明をひっくり返してしまう

ILLUST GALLERY

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

前編パンフレットに引き続き、限定版の前売券や
一部の雑誌でしか見ることのできない、本作の
プロモーション用イラストの一部をこの場を借りてご紹介!

『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ[後編]永遠の物語』キービジュアル
原画:谷口淳一郎　　仕上　ノヴァト　　背景　スタジオちゅーりっぷ
ビジュアルエフェクト:劇団イヌカレー

ニュータイプ 2012年7月号
原画・宇佐麻友美　　仕上:ノヴァト

ILLUST GALLERY

メガミマガジン魂 2012年7月号
原画 中村直人　仕上 ジャフ

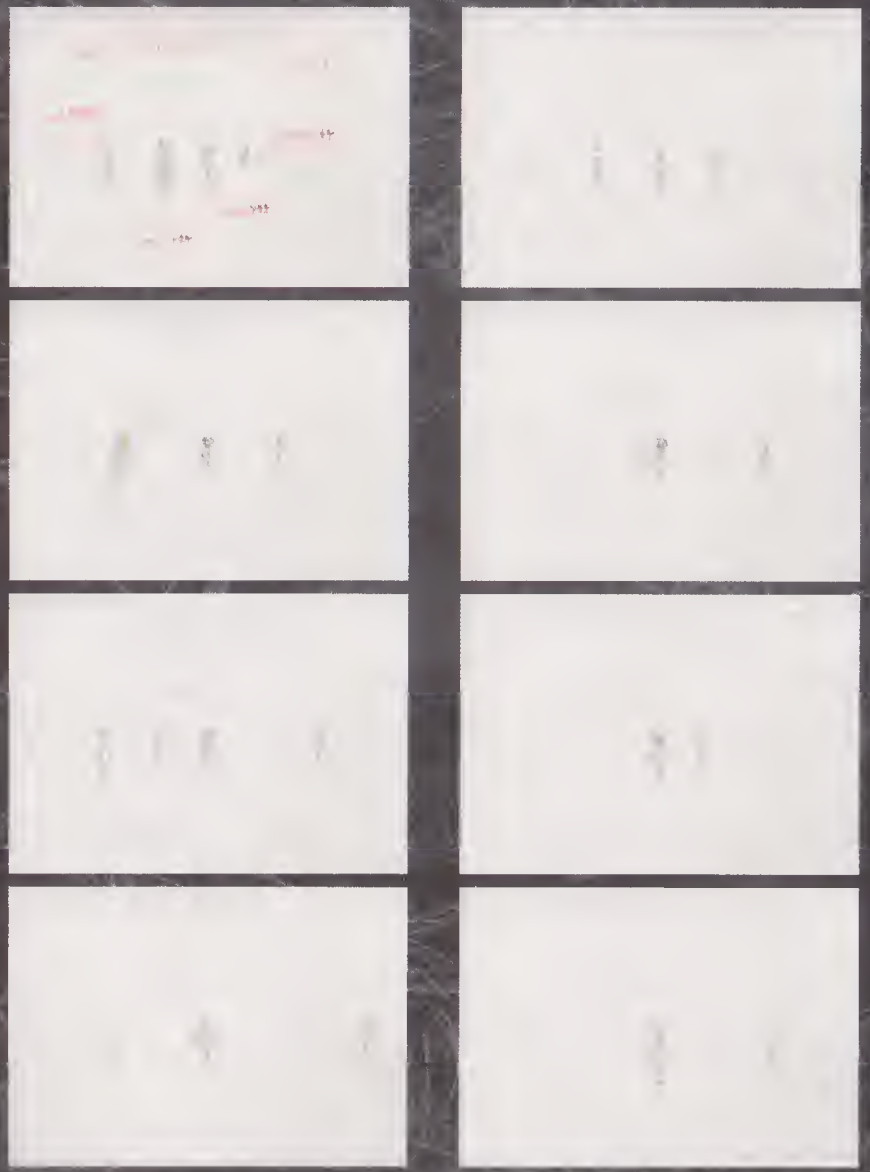
娘TYPE 2012年4月号用イラスト
原画：潮月一也　仕上・ジャフ　背景 ライトワークス

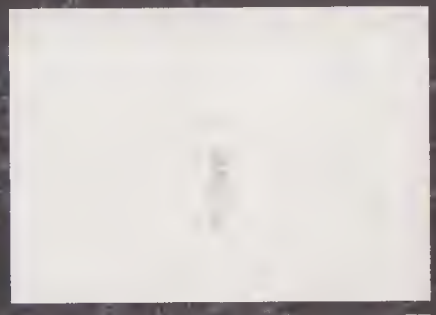
Opening Key Animation Note

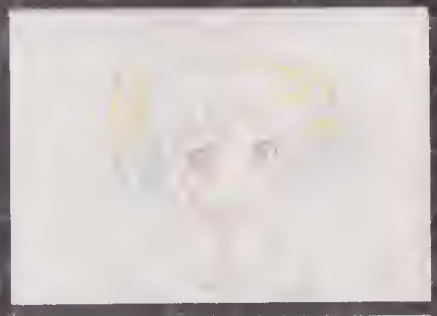
オープニング原画集

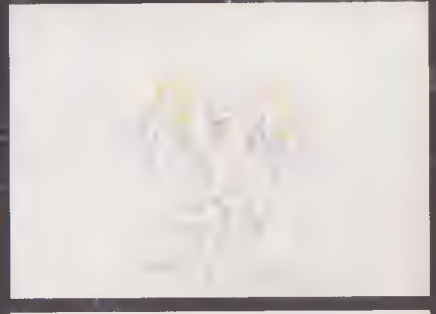
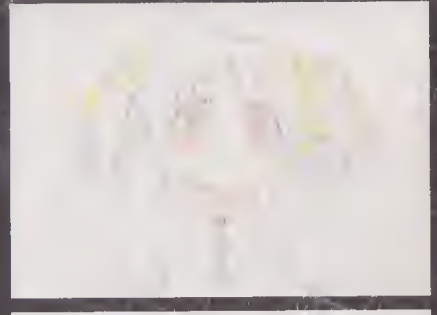
劇場版では大人なスケジュールでの進行が前提となるため、
劇場版制作にあたっては画の情報量の密度の底上げや
画自体を新規に作画するなど、限られた時間の中で
数多くの作画や調整がされた。
そんな新規に作画されたカットなどの
オープニングの原画を一部をここに紹介しよう！

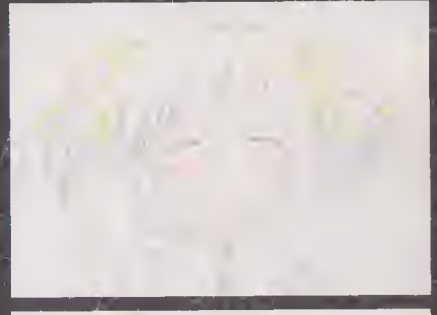
こちらの順番で見てください

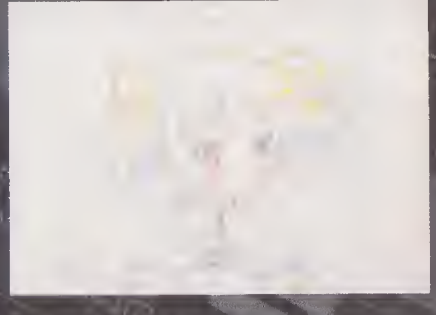


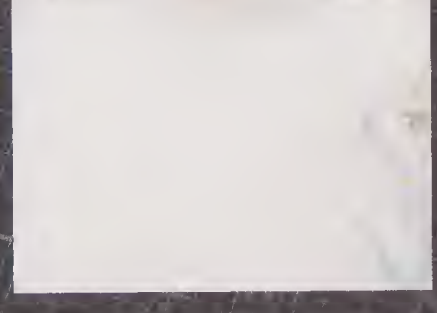


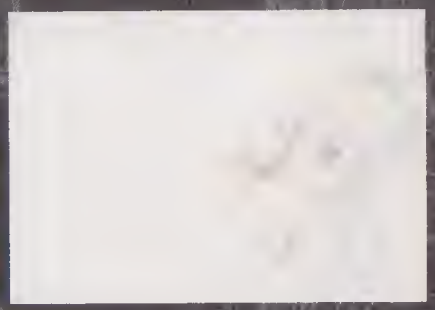
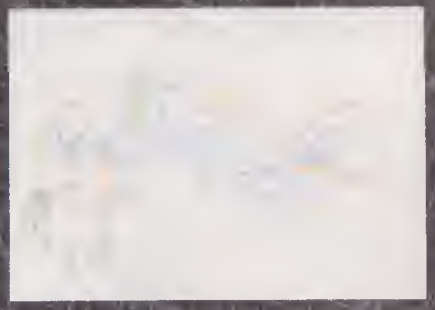


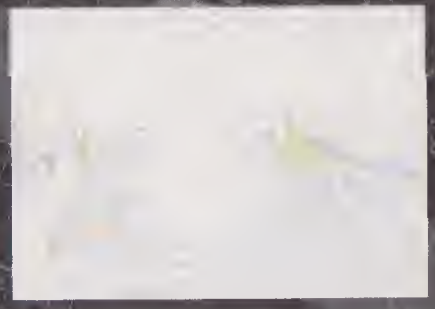
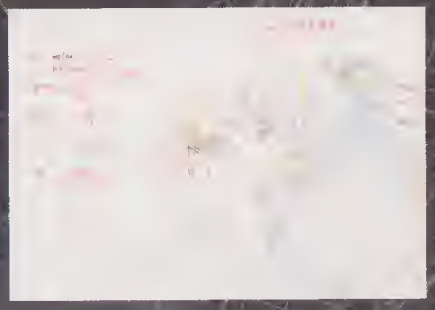
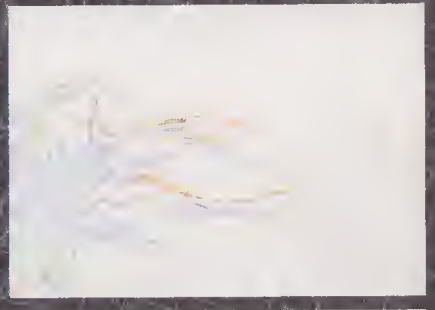



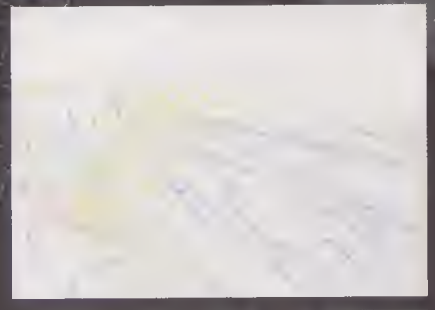
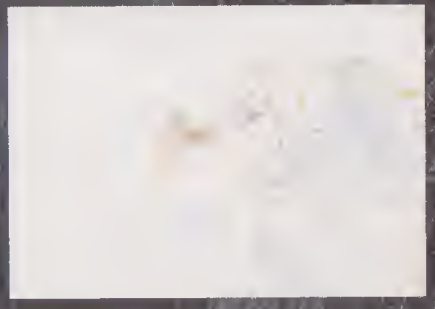


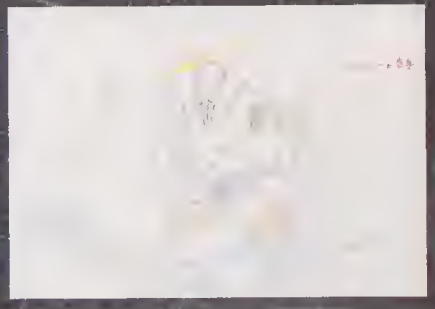
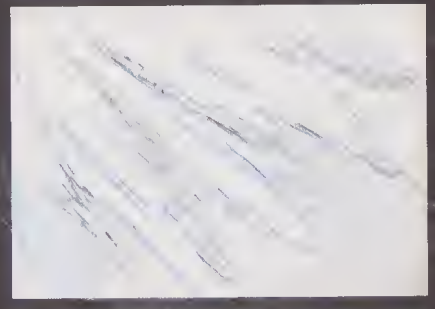
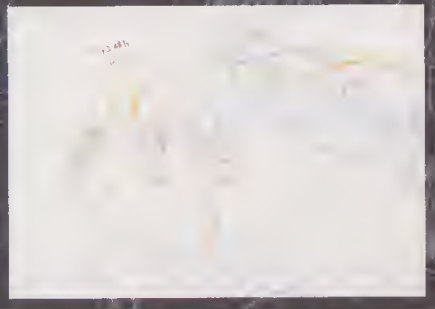
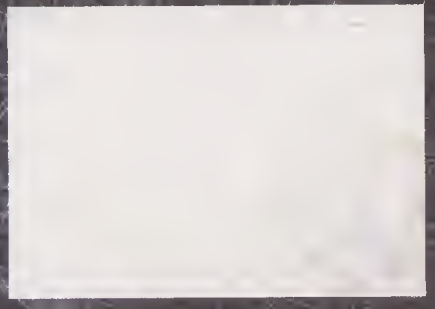
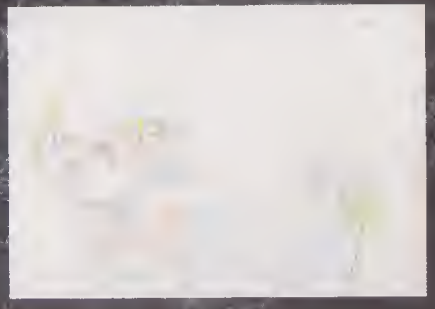
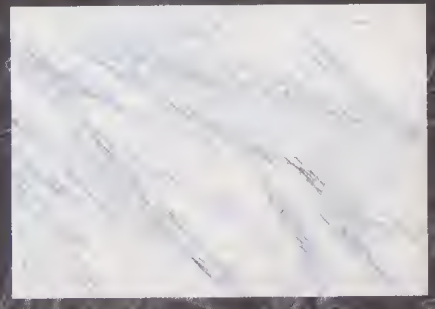




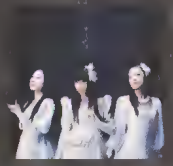



「ひかりふる」Kalafina　劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［後編］永遠の物語・主題歌

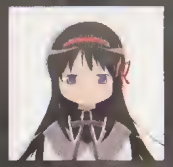
2012.10.24 RELEASE!

通常盤（CD）
SECL-1204 / ¥1,300(tax in)



初回生産限定盤A
（CD+DVD）
SECL-1200～1201 / ¥1,500(tax in)
「ひかりふる」Music Video収録DVD付
「魔法少女まどか☆マギカ」イラスト
ワイドキャップステッカーTYPE A仕様

初回生産限定盤B
（CD+Blu-ray）
SECL-1202～1203 / ¥1,700(tax in)
「ひかりふる」Music Video収録Blu-ray付
「魔法少女まどか☆マギカ」イラスト
ワイドキャップステッカーTYPE B仕様



期間生産限定盤（CD+DVD）
SECL-1205~1206 / ¥1,500(tax in)
「ひかりふる」Music Video
「Anime Movie Ver.」収録DVD付
「魔法少女まどか☆マギカ」
描きおろしイラストデジパック仕様
【初回仕様】
プレシャスメモリーズKalafina
「ひかりふる」PRカードを封入

Kalafinaインタビュー ～劇場版に寄せて

―3人にとって「まどか☆マギカ」とはどのような作品ですか?

Wakana（以下W）：Kalafinaの新たな可能性が生まれた作品だと思っています。

Keiko（以下K）：自分が想像していた、"魔法少女物"のイメージを良い意味で壊してくれた作品ですね。

Hikaru（以下H）：新しいイマジネーションをたくさん与えてもらえた作品です!

―TV版ED テーマ「Magia」はKalafinaにとってどのような意味を持った曲?

W：人の願いや、想いを込めた曲です。多くの方にKalafinaを知って頂く機会を得た1曲にもなりました。

H：このようなダークな楽曲を受け入れて頂けたという事に驚き、これからの音楽の幅を少し広げられた気がして、嬉しかったですね。

―劇場版の為に書き下ろされた新曲「ひかりふる」のイメージは?

W：切なくて繊細な、暖かい想いです。消えてしまいそうに儚いけど、誰かを守りたいという強い祈りが込められていて。

K：「独りじゃないんだよ、私がいるよ」って、まどかが言っているような…今までの色々な出来事を受け止めた、ブレない心を感じましたね。

H：作品中から感じられるいろいろな思いや感情を、3人それぞれの声で表現する事が出来たと思っています。

―「まどか☆マギカ」ファンへメッセージをお願い致します。

H：みなさんもドキドキワクワクしながら公開日を迎えたと思いますが、私たちも同じ気持ちです!

K：この感謝の気持ちを、私達は音楽で皆さんに届けていきたいと思っています!

W：この作品に関われたこと、そして皆さんにこのひとつの作品を通して出逢えたことに、深く感謝しています。作品と共に、Kalafinaの音楽が皆さんの胸に響くことを、願っています。

Kalafina（カラフィナ）プロフィール

梶浦由記プロデュースによる、劇場版「空の境界」主題歌プロジェクトとしてスタートし、デビューシングル「oblivious」（2008年）で鮮烈のデビューを飾る。以後、リリースするシングル作品すべてがオリコンウィークリーチャートTOP15位以内にチャートインし、2011年9月にリリースした3rdアルバム『After Eden』はオリコンアルバムウィークリーチャート3位を記録。2009年よりLIVE活動を本格化させ、2010年2月・3月に初の海外ワンマンLive Tourを台北・上海・静岡で開催し、約2,000人を動員。2011年には、社会現象にもなった大ヒットアニメ「魔法少女まどか☆マギカ」のEDテーマ「Magia」を受け、ツアーを開催し、約6,500人を動員。そして2012年には、3rdアルバム『After Eden』を受けたライブツアーを全国7か所10公演行い、約13,000人の動員を記録し、着実に動員数を伸ばし存在感を現した。また、海外でも注目を浴びており、北米最大級のアニメイベント「Anime Expo 2011」をはじめ、マレーシアで開催された「ANiME FESTiVAL ASiA MALAYSiA 2012」、ドイツ最大規模の日本ポップカルチャーイベント「AnimagiC 2012」に出演・ライブを開催する等、世界中が注目するヴォーカルユニットである。

CAST

鹿目まどか
悠木 碧

暁美ほむら
斎藤千和

美樹さやか
喜多村英梨

巴 マミ
水橋かおり

佐倉杏子
野中 藍

キュゥべえ
加藤英美里

志筑仁美
新谷良子

鹿目詢子
後藤邑子

鹿目知久
岩永哲哉

早乙女和子
岩男潤子

上条恭介
吉田聖子

数学教師
松本 大

中沢
浪岡禎丞

ニュースキャスター
梅津秀行

市役所広報車
仲村水希

女子
大久保瑠美　松岩 薫　佐倉綾音

STAFF

劇場版構成
新房昭之　東富耶子

劇場版構成協力
松原理恵

原 作
Magica Quartet

脚 本
虚淵 玄（ニトロプラス）

キャラクター原案
蒼樹うめ

キャラクターデザイン
岸田隆宏

キャラクターデザイン・総作画監督
谷口淳一郎

総作画監督
山村洋貴

異空間設計
劇団イヌカレー

副監督
寺尾洋之

演 出
宮本幸裕

作画監督
寺尾洋之　下司祐也　神谷智大
皆川隆太郎　村山公輔　亀山冬美
原 修一　山村洋貴　谷口淳一郎

原 画
菊田幸一　斉藤美香　安田好孝
石原恵治　泉 美紗子　阿部厳一朗
牧 孝雄　小堺能夫　武内宣之
今村 亮　谷口淳一郎

第二原画
油谷陽介　佐々木 満　焼田翔子
西部師経　片山陽一郎　三輪えり子
寺門堂　ティー・エヌ・ケー

まどかイラスト
悠木 碧

動画検査
竹綱将志

動 画
[illegible]

色彩設計
日比野 仁　滝沢いづみ

色指定・検査
勝 健輔　日比野 仁

仕 上
DIGITAL@SHAFT
滝沢いづみ　渡辺康子　石井理英子
バード　AIC　寺門堂
ハヤシ　PEACE　MSJ武蔵野制作所

特殊効果
DIGITAL@SHAFT

ビジュアルエフェクト
酒井 基　倉原昌宏　宋 守貞
丸尾健七　高野慎也

美術監督
内藤 健

美術設定
大原盛仁

美術監督補佐
河英嶌英理子　鈴木友成

背 景
スタジオちゅーりっぷ
芦野由紀子　池田 勉　渡嘉敷 壮
吉田美千子　澤田映美子　榊原和美
高橋雅子　大吉麗奈　藤井さやか
伊東春香　荒川友美　川原和也
梶谷知永　安齋史織　宝代美里
徳倉沙季　安積克彦　前田明彦
佐藤春香　有本紀重恵
Scott Macdonald　Park Hyerim
Saina Cisse　Somprasong Vignarath

背景協力
ECHO 動画　椋本由里
竜美堂　相川みとり
GOLDEN BELL　那須さゆみ

撮影監督
[illegible]

撮 影
DIGITAL@SHAFT
会津孝幸　江上 恰　内村祥平
土屋康次　衛藤直毅　吉岡春奈

編 集
松原理恵

編集助手
瀬山編集室　佐々木紘美

ビデオ編集
Sony PCL
武村英紀　石井 知　小島起彦

デジタルシネママスタリングスタジオ
CineLaPista(Sony PCL)
石坂英樹　田村直果

ラボコーディネート
伊藤秀樹

オープニングアニメーション

絵コンテ・演出
板村智幸

作画監督
山村洋貴

原 画
滝山真哲　林 勇雄　山本佐和子
渡邉和夫　栗田聡美　佐藤利幸
松本元気　綾部美穂　下司祐也
牧 孝雄　寺尾洋之　小堺能夫
梅津泰臣

色指定・検査
滝沢いづみ

背 景
内藤 健

撮 影
会津孝幸

挿入歌「コネクト」アニメーション

絵コンテ・演出
板村智幸

アニメーションレイアウト
今村 亮

作画監督
中村直人　高野晃久

原 画
滝山真哲　阿部厳一朗　向田 隆
栗田聡美　阿部純子　佐藤利幸
井口真理子　河野紘一郎　増井直子
吉名健一　中村直人　今村 亮
松本元気　瀬月一也　岩崎安利
谷口淳一郎　高野晃久

音響監督
鶴岡陽太

音響効果
田中秀実

録 音
矢野さとし

録音助手
砂庭 舞
田中文章

音響制作担当
杉山好美

録音スタジオ
studio2010・　studio2001

音響制作
楽音舎

音 楽
梶浦由記

音楽プロデューサー
森 康哲　外村敬一

音楽制作
アニプレックス

オープニングテーマ
「ルコナス」
ClariS
作詞 作曲 渡辺 翔
編曲：湯浅 篤
(SME Records)

挿入歌
「Magia［quattro］」
Kalafina
作詞・作曲・編曲 梶浦由記
(SME Records)

「コネクト」
ClariS
作詞・作曲：渡辺 翔
編曲：湯浅 篤
(SME Records)

エンディングテーマ
「ひかりふる」
Kalafina
作詞 作曲 編曲：梶浦由記
(SME Records)

主題歌制作
長谷川 景　石川 大

企 画
夏目公一朗　孝藤尚志　小崎 宏
でじたろう　太布尚弘　竹田青滋
久保田光俊

プロデューサー
岩上敦宏　小林宏之　細川 修
土居由直　金庭こず恵　丸山博雄

アソシエイト・プロデューサー
淀 明子　小森規雄　小畦須泰世
前田俊博　大嶋実句

アニメーション・プロデューサー
岡田康弘

制作デスク
宗宮一輝　鈴木隆介

設定管理
上治知世

設定制作
小野洋太

設定補佐
駒田由貴　篠原章宏、阿彦祐可

宣伝プロデューサー
神宮司 学

宣 伝
戸堀繁治　安藤ひと実

宣伝企画協力
博報堂
加藤隆雄　西川和良
鈴木克彦　本山敬一

WEB担当
上辻康二　紀伊恵美
宮岡修武　加々本裕樹

ライセンス担当
清水広美

ロゴデザイン
BALCOLONY. 染谷洋平

予告編制作
Baca the Bacca
小林一三　川部智貴
flexible worker
望月通隆

配給統括
高橋 優　海老原雅美

協 力
アニプレックス
鈴木信隆　本木 円　後藤秀樹
佐々木 宏　末平アサ　小高洋介
保田志乃　信岡慶子　松永友喜子

芳文社　久保田尋木

博報堂DYメディアパートナーズ　山本倫生

MBS　池盧真佐哉　佐藤恒子

シャフト
若尾博司　西牧民子　牧 宜樹　福原奈津子

配 給
アニプレックス

製 作
Madoka Movie Project
アニプレックス
芳文社
博報堂DYメディアパートナーズ
[illegible]
[illegible]
MBS
[illegible]

アニメーション制作
シャフト

監 督
宮本幸裕

総監督
新房昭之

PUBLICATION DATA

発行日◎2012年10月13日

テキスト◎木澤行人　志田英邦　冨田明宏
編集◎淀 明子（アニプレックス）
編集協力◎シャフト
デザイン◎BALCOLONY.
発行協力◎東急レクリエーション
印刷◎成旺印刷

定価◎900円（税込）

※本誌掲載の記事・写真等について無断での
複製 複写・転載（WEB含む）を禁じます。
©Magica Quartet/Aniplex・Madoka Movie Project

CRANEKING
BANPRESTO
10月中旬
ゲームセンターに登場!!
SQフィギュア～巴マミ～
非売品・クレーンゲーム用景品
全1種 全高約21cm ※台座付
SQ
SQシリーズ
10月より隔月で
続々登場!!
※写真と商品とは多少異なる場合がありますのでご了承ください。
※商品の登場時期は予告なく変更になる場合がございます。
バンプレスト商品情報はコチラ!
http://bpnavi.jp/tr/madomagi04

namco
伝えなきゃ!
みんな、うまい棒に愛されてるっ!!
うまい
40本入り
限定クリアファイル付き!!
全国ナムコのゲームセンターでキャンペーン実施中!!
NAMCO
ナムコ×まどか☆マギカ
キャンペーン 10/5～11/25
ナムコ
けんさく
同時開催!
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ in ナムコ・ナンジャタウン
ナムコ・ナンジャタウン
東京都豊島区東池袋3丁目サンシャインシティ
ワールドインポートマートビル2・3階 入園ゲート2階

アルティメットまどか、アクションフィギュアで登場。
figma
ACTION FIGURE SERIES
アルティメットまどか
2013 WINTER IN STORE
■ノンスケール 全高：約125mm 専用台座付属
■原型制作 マックスファクトリー
※写真と実際の商品とは多少異なる場合があります。ご了承ください。
※全国のホビーショップ、シューティングゲームセンターにてお買い求めください。お取り扱いのない店舗もございます。
■発売元／有限会社マックスファクトリー
■販売元／株式会社グッドスマイルカンパニー

ローソン まどか☆マギカ キャンペーン

キャンペーン期間：10月16日(火)～11月5日(月)

全国のローソン店舗（一部店舗を除く）では、ローソン限定のオリジナル商品の販売や、オリジナルグッズが抽選で当たる魔法少女まどか☆マギカキャンペーンを実施！

詳しくはローソンホームページ（http://atg.to/mdm/）まで。※タイアップ商品は無くなり次第、販売終了となりますのでご了承ください。

ローソン限定 キャンペーンオリジナル商品登場！

2012年10月23日(火)▶11月5日(月)

▲この他にも商品盛りだくさん！

- とこでもキャラクッション
- オリジナルモバイルスタンド
- オリジナル缶バッジ
- お菓子の魔女いるかるマスコット
- スイングメモ
- オリジナルB5クリアファイル
- オリジナルモバイルポーチケース

※商品によっては一部お取り扱いのない店舗もございます。
※オリジナル商品は無くなり次第 販売終了となりますのでご了承ください

2012年10月23日(火)▶11月5日(月)

キャンペーンオリジナル商品についている応募券5枚を集めて応募すると

ローソン限定オリジナルパブミラーが100名様に抽選で当たる！

この応募券が目印 ▶▶▶ 見本 応募券

対象の商品合計2個お買い上げでオリジナルクリアファイルが貰える！

2012年10月23日(火)▶11月5日(月)

※または商品がなくなり次第終了。

数量限定全6種

さらに抽選で！ 対象の商品合計2個お買い上げのレシートで応募すると **オリジナルプリペイドカードを100名様にプレゼント！**

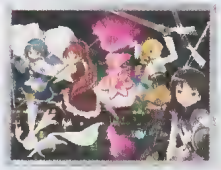
※画像は[illegible]です。実際とは異なる場合がございます。あらかじめご了承ください。

伊藤園レシートIDキャンペーン

2012年10月16日(火)▶10月29日(月)

対象の伊藤園製品を購入し、ポイントを蓄積。累積したポイントで各景品に応募できるインスタントウィンに挑戦し、勝つと景品をプレゼント！

A賞 20ポイント応募5名様
ローソンオリジナルデザイン複製原画（声優サイン入り）



B賞 陶器製キュウベえベル
10ポイント応募300名様

C賞 ローソン制服べたん娘フィギュア（全4種）
5ポイント応募1,000名様

その他、必見の景品が！ さらに1,000名様 はずれポイント20ポイント応募でローソン限定描き下ろしクリアファイル（5種）プレゼント！

キャンペーンについて詳しくはコチラ▶http://atg.to/mdm/
(PC スマホ モバイル共通)

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

劇場版 魔法少女まどか★マギカ

[前編] 始まりの物語　[後編] 永遠の物語

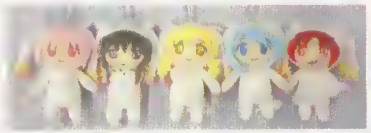
オリジナルグッズ続々登場♪

ANIPLEX

キュゥべえマフラーぬいぐるみ

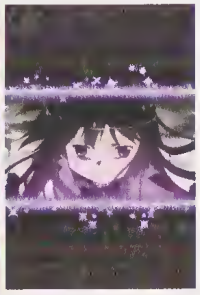
2,500 税込

全7種 イヤホンジャック 各800円(税込)



ぬいぐるみキーチェーン(全5種)

1,500円 税込



iPhone用 ゲームアプリ

リリース決定!

魔法少女まどか☆マギカ　パズル オブ メモリーズ(仮)

B1タペストリー

4,000円(税込)

グッズセット

QUILT BOX2012　[illegible]円 税込

設定資料集

PRODUCTION NOTE　[illegible]円 税込

原画集

KEY ANIMATION NOTE VOL.01　[illegible]円(税込)

KEY ANIMATION NOTE VOL.02　[illegible]円(税込)

KEY ANIMATION NOTE VOL.03　5,675円 税込

KEY ANIMATION NOTE VOL.04　[illegible]円(税込)

KEY ANIMATION NOTE VOL.05　[illegible]円(税込)

KEY ANIMATION NOTE VOL.06　5,880円 税込

お問い合わせ先：有限会社シャフト

東京都杉並区上井草1-29-15 TEL 03-3395-0130

EUITTA MAGI MADOKA MAGICA
劇場版
魔法少女まどか☆マギカ
[後編] 永遠の物語